Une histoire de la figure du geek dans la culture populaire

Français

La figure du geek, passionné d'informatique et de mondes fantastiques, comme incarnation des tendances culturelles de notre époque connaît aujourd'hui un grand succès public notamment observable au travers de sa présence dans la fiction populaire et médiatique. Elle s'accompagne de la revendication d'une identité culturelle collective chez de nombreux individus. Cette double visibilité et cette émergence invitent à revenir sur les origines de ce personnage archétypal si familier mais dans le même temps toujours étrange. C'est du trajet de cette figure dans la fiction dont il sera question ici. Cela au travers d'une contextualisation historique de la formation de ses traits typiques en nous focalisant en particulier sur la question de son espace de vie, de son corps et de son lien avec la thématique de la masculinité.

English

The geek figure, a fan of computers and fantasy worlds, as an incarnation of the cultural tendencies of our time is highly visible in public sphere. It is especially observable by its presence in popular fictions. We can link it to the massive claiming of a cultural and collective identity. This double emergence invites us to go back to the origins of this archetypal character both familiar and still strange. This essay will deal with the trajectory of this figure in fictions. This will be done by contextualizing the birth of its typical characteristics and focusing on the issues of its places of living, its body, and its links with the theme of masculinity.

Texte intégral

> Un geek (/gik/) est une personne passionnée par un ou plusieurs domaines précis, plus souvent utilisé pour les domaines liés aux « cultures de l'imaginaire » (le cinéma, la bande dessinée, les jeux vidéo, etc.), ou encore aux sciences, à la technologie et l'informatique [1].

Il sera question dans cet article de la naissance et de l'évolution de la figure du « geek » dans la fiction populaire américaine. Le geek en tant que stéréotype souvent péjoratif (mais de moins en moins), aisément reconnaissable à quelques traits est en effet un personnage très représenté dans la fiction depuis le milieu du XXe siècle. Encore aujourd'hui, il n'est pas un *blockbuster* produit par Hollywood, une série de comics ou encore une série télévisée qui semble pouvoir se passer de présenter un tel personnage. Depuis la fin des années 2000 que ce soit aux États-Unis ou en France il est même question d'une « culture geek » qui fait l'objet d'un phénomène de mode médiatique alors que, dans le même temps, le sens de cet anglicisme est loin de faire consensus.

Ainsi, en janvier 2009 le magazine *Technikart* affichait en Une d'un numéro hors-série consacré au phénomène, le titre « 60 millions de geek [2] », comme pour signaler que nous serions tous devenus au moins en partie des geeks. Quelques mois après la sortie de cette revue, les éditions Larousse

annonçaient que le vocable geek intégrait la version 2010 de leur dictionnaire. Quasiment au même moment, le premier ministre français déclarait dans une interview [3] qu'il était un « vrai geek » et peu avant avait été élu aux États-Unis un président doublement symbolique, le premier à être noir mais aussi le premier à se revendiquer geek : Barack Obama [4]. Depuis 2007, ont été produits deux documentaires consacrés à la culture geek [5], ainsi qu'un grand nombre de reportages dans la presse et la télévision, se sont créés plusieurs sites de rencontre visant les geeks, sont nés *Nolife*, et *Geek le magazine*, une chaîne de télévision et une revue pour les geeks. Enfin, entre 2005 et 2015 le nombre d'occurrences du terme geek a plus que doublé dans les recherches Internet en France d'après les chiffres du moteur de recherche Google.

Cette émergence massive illustrée ici par seulement quelques exemples est associée à la revendication de l'existence d'une véritable culture et d'une identité geek [6] ainsi qu'à la multiplication d'événements liée à ce mouvement [7]. Au sein de ce mouvement, deux pôles de définitions considérés généralement comme liés se détachent. Le premier est celui du goût pour l'informatique et la culture numérique. Le geek serait l'érudit, et l'expert de cette nouvelle culture dont il maîtriserait le langage. Le second pôle est celui de la fiction, les geeks seraient des fans d'univers fantastiques et ludiques issus de la science-fiction et de la *fantasy* sur tous les supports. Et dans les deux cas, cela est associé à une certaine attitude, une volonté de maîtrise et d'immersion parfois extrêmes, et une forme de malaise social qui conduirait à de nombreuses idiosyncrasies.

Expliciter la manière dont ce construit la figure du geek s'inscrit alors non pas uniquement dans une analyse interne des représentations mais dans une démarche sociologique qui part d'ici et maintenant et des usages qui sont faits de cet archétype. La généalogie du geek au travers de la fiction populaire c'est aussi la généalogie d'un des outils (parmi d'autres) utilisés au fil des années par des collectifs pour se définir de manière réflexive.

Pour analyser cela, on peut faire référence aux travaux pionniers des *cultural studies* anglaises qui dès les années 1960 se sont intéressées à la manière dont pouvaient se construire des mouvements sous-culturels dans la jeunesse par l'agrégation et la mise en relations d'éléments très disparates [8]. Qu'il s'agisse des mouvements *hipster*, *mod*, *hippie* ou *punk*, l'affiliation à une sous-culture repose toujours sur un certain nombre de traits récurrents : appropriation et détournement d'objets culturels, différenciation générationnelle, expertise dans un domaine précis, style [9] de vie (manière d'être, de parler, de s'habiller, lieux de socialisation spécifiques), et revendication globale d'une différence à partir de cet agencement.

Or un style sous-culturel repose toujours sur une figure idéale dont les membres reconnaissent à la fois l'aspect totalisant et donc caricatural mais dans le même temps auquel ils se réfèrent pour effectuer une forme de socialisation et d'affiliation anticipatrice. David Muggleton observe cela dans son étude sur les néo punks au début des années 2000 [10]. Selon l'auteur, dans le contexte contemporain tous les mouvements culturels, même revendiquant fortement une identité, sont faits de liminalité, et de proximités avec d'autres. Il est évident pour ceux qui s'affilient au mouvement punk qu'il n'est pas obligé de ressembler totalement à cette figure originelle pour « en être ». Pourtant la référence à un archétype est toujours présente. Par exemple, le terme punk renvoie toujours à un individu type, un style, une manière d'être iconisée et très identifiable par le grand public autant que par les membres du groupe (crête, jeans déchirés, musique rock, etc.). Selon Muggleton, peu de punks, en particulier lors des discussions quotidiennes avec d'autres, sont en permanence dans la revendication de cette identité justement parce qu'elle renvoie à un idéal auquel personne ou presque ne ressemble totalement. Il s'agit plutôt, de la catégorie générale qui se rapproche le plus de la manière dont ils se voient individuellement et collectivement, et en ce sens elle est utile pour se construire. Ils ne disent pas « je suis punk », mais « punk est ce qu'il y a de plus proche de ce que je suis ». Le nom de la sous-culture et le halo de sens qui l'entoure deviennent alors ce que Harvey Sacks dans un article célèbre nomme une catégorie révolutionnaire [11], c'est-à-

dire un terme émergent qui catégorise de manière endogène le réel et fait de cette dénomination un emblème d'appartenance. Cette catégorie est un processus. Elle est en perpétuelle négociation, redéfinition, et participe de l'effet performatif du nom pour la création de frontières entre le groupe et l'altérité.

Ce sentiment de proximité avec une figure idéale, parfois décriée, parfois rejetée mais aussi souvent utilisée au quotidien est très présent dans le mouvement geek. C'est le même mouvement que dans la phrase « je ne suis pas punk, mais punk est la catégorie la plus proche de moi et du collectif auquel je me sens appartenir », ce qui rend d'autant plus pertinent le fait de se pencher sur ces représentations pour mieux appréhender leurs usages.

Partir de la fiction possède ici alors plusieurs avantages pour une première appréhension de la construction sociale du geek comme figure. C'est non seulement un point de départ pratique du point de vue quantitatif (le geek est un personnage très représenté), mais aussi, une manière d'aborder cette problématique par des objets qui sont eux-mêmes mobilisés par les acteurs et ont contribué dès les origines à la formation du mouvement. De ce point de vue les fictions ne sont pas un reflet du réel, mais un des acteurs d'un processus à replacer sur un temps long face à l'apparente nouveauté des usages.

Le but n'est pas d'être exhaustif, mais de traiter de quelques exemples significatifs. Les exemples choisis l'ont été selon trois critères. Tout d'abord, il s'agit d'œuvres populaires et/ou cultes c'est-à-dire ayant eu un certain succès ou attirant un public très engagé (et souvent jeune). Ensuite, il s'agit de représentations visuelles qui permettent une incarnation et une reconnaissance immédiate des traits typiques du geek. Enfin, ces œuvres sont représentatives d'étapes importantes dans l'évolution de cette figure. L'analyse s'appuiera en particulier sur films et séries télévisées produits aux États-Unis, mais aussi comics et jeux vidéo. À travers ce prisme, on pourra alors observer les évolutions du mot, depuis une insulte très péjorative issue des lycées et des universités, jusqu'aux versions contemporaines. On pourra aussi s'arrêter de manière plus thématique que chronologique sur les traits principaux du geek essentialisé par la fiction populaire, notamment autour de la masculinité, de la question du corps, du lieu et du style de vie.

1. Du Moyen-Âge à l'université, trajet d'une insulte

1.1. Du geck au geek

Avant d'être un collectif revendiqué, et même avant d'être un terme péjoratif ou un personnage typique de la fiction contemporaine, le terme geek avait une histoire déjà riche. L'ancêtre le plus lointain que l'on peut identifier avec certitude est né en Europe du nord autour dans l'an mil dans plusieurs langues [12]. La forme la plus répandue est celle de *geck* ou *gecken* qui vient du moyen bas allemand et désigne alors un fou, une personne idiote, simple, naïve et facile à duper. Ce sens est utilisé oralement durant toute la seconde partie du Moyen-Âge et l'on en trouve des traces dans de nombreux documents historiques tardifs sous la forme d'insultes ou de moquerie.

Le *geck* devient aussi rapidement une figure typique des carnavals. A Cologne où cette tradition est très ancrée, il est question ainsi du *Bellen-Geck* [13], un personnage de bouffon apparu dès les origines de cette manifestation. Sa particularité est de se mouvoir et de danser de manière étrange tout en arborant des déguisements hauts en couleur. Cela inspire en France le défilé des Gicques encore observable de nos jours lors du carnaval de Dunkerque. Le *geck* est donc dès ses origines associé à une figure péjorative typifiée et à la culture populaire telle que décrite par Mikhail Bakhtine [14].

Ce n'est qu'à partir du milieu du XVIIIe siècle que le sens du terme évolue et au cours du XIXe que

l'orthographe moderne apparaît. En effet, il est associé à une pratique très en vogue durant cette période, celle des foires aux monstres aussi nommées *freakshows* ou *sideshows* en anglais. Il s'agissait de spectacles d'abord itinérants puis parfois fixes, lors desquels étaient exposés toutes sortes de créatures étranges et autres individus aux particularités étonnantes, femme à barbe, nains, hommes tronc, individus à la force surhumaine, etc. [15] Parmi ces « monstres », on trouve donc le *geck*. Son numéro lui-même est assez simple, il avale tout ce qui se présente à lui, objets, et animaux vivants. En particulier, le spectacle du geek le plus célèbre consiste en un lâchage de poulets dans une arène qu'il doit tuer en leur arrachant le cou à pleines dents.

Cette tradition de la foire au monstre traverse l'Atlantique au milieu du XIXe siècle avec les nombreux migrants, et connaît un énorme succès qui accompagne la mythique conquête de l'Ouest. Avec cette mode et ce changement géographique, le *geck* devient geek, et peut s'épanouir pleinement en s'inscrivant comme un membre indispensable de toute troupe.

Malgré la quasi-disparition des foires aux monstres, le terme geek garde encore aujourd'hui ce sens outre-Atlantique. En particulier, il est très présent dans la culture populaire tout comme l'esthétique carnavalesque des *freakshows*. Dès 1932 Todd Browning mettait en scène une troupe dans son film *Freaks*, et depuis les occurrences se sont multipliées. On peut aussi penser à *Elephant Man* (1980) de David Lynch, qui montre le protagoniste en prise avec des montreurs de monstres peu scrupuleux. Plus récemment, on peut citer la série *Carnivàle* (2003-2005) qui met en scène une troupe itinérante d'un tel spectacle.

Et parmi ces représentations, le geek est souvent présent. Ainsi, dans l'épisode douze de la saison neuf de la série *The Simpsons* (1989-…), les deux héros, Homer et Bart, sont obligés de travailler comme geeks dans une foire afin de rembourser des dettes. De la même manière, le film d'horreur *Luther the Geek,* sorti en 1990, décrit un tueur en série qui, comme son nom l'indique, tue ses victimes à la manière d'un geek traditionnel. Dans la série *X-files* (1993-2002), le vingtième épisode de la seconde saison tourne autour d'une enquête dans un cirque et l'un des personnages est un geek. L'exemple le plus récent est celui de la série *American Horror Story* (2011-) qui dans sa quatrième saison décrit la vie d'un cirque et dont l'un des personnages, nommé Meep, est un geek que l'on voit d'ailleurs décapiter un poulet selon la tradition. Est-il possible d'approfondir le lien, au-delà de la chronologie et de la moquerie, entre le geek de la foire et geek contemporain ?

1.2. L'argot étudiant et lycéen

Il n'est pas très étonnant que le monstre de foire qu'était le geek soit devenu à partir du milieu du XXe siècle une insulte très prisée par les lycéens et les étudiants. En effet, les cultures jeunes cultivent depuis longtemps un goût pour la catégorisation des déviances face à la norme de leurs micro-castes. Durant les années 1950 et 1960, traiter une personne de geek devient ainsi une manière de stigmatiser les bons élèves, ceux qui sont attentifs en cours, qui font leurs devoirs, voire qui se passionnent pour les activités extrascolaires. Nous retrouvons ici des couples d'opposition binaire, présents en particulier chez les garçons [16] entre ce qui permet d'être populaire et ce qui au contraire rend moins « cool ». Les étudiants populaires se doivent d'être rebelles face à l'autorité, mauvais élèves, préférer le sport ou les sorties à la lecture et aux autres activités d'intérieur. C'est autour de ces binarités que se forment un certain nombre de figures renvoyant aussi à des pratiques sous-culturelles. Du côté des mauvais garçons rebelles, on trouve par exemple les *greasers* (du nom de la graisse qu'ils se mettent dans les cheveux) qui donneront leur nom au fameux film *Grease* (1978), et de l'autre, celui des bons élèves, les geeks et leurs proches cousins les *nerds* [17].

L'opposition entre deux masculinités se fait alors jour, entre la virilité du sportif et la fragilité du doux rêveur qui est exclu de ce que la chercheuse Raewyn Connell nomme la masculinité hégémonique [18]. Les mots *nerd* et geek désignent alors dans l'argot étudiant et lycéen à partir de

la fin des années 1950, le bon élève qui préfère réviser plutôt que sortir, la lecture au sport, bref cette figure incarne tout ce qui est valorisé à l'école et l'université. Comme le disent bien François Dubet et Danilo Martuccelli, « celui qui est grand dans le domaine scolaire est jugé petit dans l'univers de l'adolescence, puisque plus on se plie aux exigences de l'adulte, plus on est petit [19] ».

Très vite on retrouve cette figure dans la fiction où elle vient s'insérer parmi tout le bestiaire des personnages typiques du lycée et des membres de sous-cultures jeunes, comme le footballer viril, la *pom-pom girl* naïve, le cancre rebelle, puis, le ou la gothique et le ou la fan de hip-hop, etc. En particulier, il est présent dans un genre qui naît dans les années 1970, le *teen movie*, et en premier lieu au sein de l'un des films fondateurs du genre : *American Graffiti* de Georges Lucas (1974). Dans ce film, des jeunes gens intelligents et de bonne famille s'apprêtent à quitter leur petite ville pour partir à l'université et participent à fonder une représentation du geek moderne. Citons en particulier le personnage de Terry Fields dit « la grenouille ». Il possède en germe à la fois des caractéristiques physiques que l'on retrouvera plus tard, comme une certaine maigreur, un visage très adolescent et encore assez ingrat dont ses camarades se moquent, des lunettes à verre très épais, et aussi une attitude qui va être reprise. Il s'agit d'une certaine maladresse, une inaptitude dans les relations sociales les plus simples, une intelligence très scolaire et peu pratique, une grande timidité, un problème avec la masculinité et avec les filles. On trouve aussi dans l'intrigue, une structure qui sera présente dans un très grand nombre de représentations des geeks : l'idée d'une revanche sur la vie, face aux filles ou aux figures de la masculinité virile classique. En effet, ce sont eux qui gagnent la course de voitures finale contre le jeune homme plus rebelle qui séduit les filles.

La figure du geek incarne fort bien dans les *teen movies* naissants, la « tendance à choisir pour (anti)héros des personnages inadaptés, doutant de leur virilité – pour mieux à terme, faire triompher ces losers [20] ». D'un point de vue plus industriel, l'arrivée de ces avatars de la jeunesse symbolise un changement dans la culture populaire, et en particulier au cinéma et à la télévision, le fait de s'adresser à un public plus jeune et donc de tenter de représenter la vie adolescente dans ses tourments. Le terme *nerd*, lui-même, est popularisé par la série *Happy Days* (1974-1984) où le héros, Richie, représente ce jeune timide et mal dans sa peau qui aime lire et apprendre, tandis que Fonzie, le *greaser* amoureux de sa moto et de sa veste en cuir le traite de *nerd* à longueur d'épisodes.

L'autre grande figure de geek ou *nerd* qui elle aussi va connaître sa revanche, c'est Peter Parker alias Spider-Man créé par Stan Lee pour Marvel Comics en 1962. L'ambition du jeune créateur était d'imaginer des héros moins monolithiques et invincibles que les précédents et c'est le cas dès le premier. Pour Antonio Casilli, Stan Lee et ses héros « commencèrent bientôt à exercer un attrait sur les adolescents qui se reconnaissent dans des *freak*s méprisés par la société [21] ». La couleur est annoncée dès la première page du premier numéro d'*Amazing Fantasy* où le héros apparaît. Il est représenté devant son lycée, dans le fond de l'image avec ses lunettes, stigmates iconiques de l'intellectualité. Ses camarades sont au premier plan et discutent du fait qu'il n'est pas invité à une fête parce qu'il est un « *bookworm* », un ver de livre, une personne qui reste enfermée avec ses livres et en particulier ici ses livres de sciences. Peter Parker, bon élève passionné de sciences, adolescent timide et maladroit, est régulièrement traité de *nerd* et de geek tout en prenant sa revanche en virevoltant dans les airs. Il préfigure le geek timide à la fois rat de bibliothèque et fan de technologies qui va prendre son essor à partir du milieu des années 1970.

En effet à cette période un changement lent se fait sentir dans la représentation de cette figure. Il n'est plus simplement le bon élève, mais commence à s'intéresser à des domaines plus précis, sciences et techniques, informatique, mais aussi rapidement imaginaire fantastique de la science-fiction et de la *fantasy*, jeu de rôle, et plus tard jeu vidéo. Cela marque la dernière grande rupture, clairement générationnelle, qui forme les traits contemporains du geek et dont la fiction se fait, là encore, l'écho.

1.3. Le geek comme fan

Il y a donc quelque chose de générationnel lié à la fin des années 1960 et au début des années 70 dans la naissance de cette figure, qui correspond à l'arrivée massive de la génération des *baby-boomers* à l'université, à la naissance de ce que Philippe Breton nomme la seconde informatique [22], celle de la miniaturisation, et à l'émergence d'une culture populaire jeune basée sur des univers imaginaires. Les facteurs s'entremêlent et l'influence de chacun de ces domaines sur l'autre est aujourd'hui très bien documentée.

Tout cela s'incarne dans le stéréotype d'abord largement péjoratif du geek qui préexistait mais est accolé à ces pratiques vues comme liées car sociologiquement proches, touchant un public jeune éduqué et masculin, nécessitant un certain enfermement, une grande immersion et une obsession pour les détails et la cohérence. La montée en puissance de la nouvelle informatique et des premiers réseaux qui plus tard aboutiront à la naissance d'Internet, va ainsi de pair avec un imaginaire fantastique issu des *pulps* des années 1930 et une approche ludique de la culture populaire dont le jeu de rôle apparu en 1974 est le premier représentant. Les premiers informaticiens puisent dans l'imaginaire de la science-fiction et de la *fantasy* pour penser le code comme une manière de faire exister des mondes cohérents [23], et les ingénieurs du Xerox Parc de Palo Alto, haut lieu de l'innovation numérique, nomment les salles de travail d'après des lieux issus de la Terre du Milieu de Tolkien [24]. Ce moment est très bien résumé par Frédéric Weil lorsqu'il dit à propos de la naissance du jeu vidéo que :

> Les informaticiens des années 70 lisent Tolkien et font des wargames. Le jeu de rôle n'aurait pas pu prendre son essor en dehors de cette époque-là. […] On assiste alors à une hybridation très étrange, qui aurait sans doute révulsé Tolkien, entre un imaginaire branché sur les mythologies, et la culture des statistiques [25].

De l'autre côté, on retrouve cet entrelacement entre sciences et fictions lorsque Wenceslas Lizé décrit le rapport aux univers de fiction dans les communautés de joueurs de jeu de rôle : « On assiste en fait à un rapport paradoxal, d'une certaine manière pragmatique, à un imaginaire qui se veut mystérieux, exotique, ésotérique, qui consiste d'abord à le quantifier, le maîtriser, le rendre prévisible et susceptible d'être la toile de fond d'actions rationnelles [26]. » Du fait de cette effervescence générationnelle et relativement circonscrite géographiquement (les campus américains), il est alors considéré comme normal et logique de comparer l'attitude d'un individu qui préfère ne pas sortir pour revoir ses épisodes favoris de *Star Trek* afin d'y chercher des incohérences scientifiques, et celle de celui qui passe sa nuit à relire des lignes de codes. Les deux peuvent même être réunies au sein d'une même figure idéale et synthétique. Le geek contemporain, pionner et expert en technologies, ainsi qu'arpenteur d'univers imaginaires et ludiques par la seule force de sa pensée, était né, et sa représentation change peu dans les décennies suivantes.

Il n'est alors plus une figure sans objet mais a des goûts précis, des passions qui s'emboîtent sur l'attitude moquée. Traiter une personne de geek, est une nouvelle manière de le traiter de fan, un mot qui alors est moins péjoratif qu'il ne l'a été. Ce déplacement, ou plutôt cette restriction, du sens du terme, est donc liée à l'émergence d'un certain nombre de pratiques ou de loisirs et au retour sur le devant de la scène de certaines autres. C'est là que se lient les deux pôles de ce que l'on nomme aujourd'hui « culture geek », et c'est à partir de ces objets que la figure du geek gagne en profondeur puisqu'elle repose sur des pratiques et des références très identifiables et non seulement uniquement sur une attitude. Une aubaine pour la fiction populaire qui allie attitude geek, c'est-à-dire expertise tatillonne sur les détails et culture geek c'est-à-dire passion pour l'informatique et pour l'imaginaire de genre afin de présenter ce personnage en l'incarnant dans un corps et des lieux

spécifiques.

2. Un personnage clé des fictions « *teen* » des années 1980 à 2000

2.1. Les lieux de vie du geek

Puisque les évolutions de la figure du geek se sont faites plus ténues à partir de la fin des années 1970, il est possible à présent de sortir de l'approche purement chronologique pour explorer deux traits de ce personnage : son lieu de vie, et son corps.

Le premier de ces deux points est indissociable des éléments avancés précédemment et de la culture adolescente. En effet, l'un des traits principaux du *teen movie* et de ses déclinaisons sur d'autres supports est de mettre en avant le système de caste qui régit la vie quotidienne des adolescents dans leur rapport au collectif. Cela implique de mettre en scène le lieu où ils passent le plus de temps, c'est-à-dire celui des études, ce qui permet aussi de les isoler des figures d'autorités parentales (peu présentes dans les fictions pour adolescents).

On peut penser aux films de John Hughes maître incontesté des *teen movies* des années 1980 avec des films comme *Sixteen Candles* (1984), *Ferris Bueller* (1986) ou encore *Breakfast Club* (1985). Ces films et les autres qui les prendront comme modèles, jouent sur le lycée comme monde à part avec sa hiérarchie dans laquelle le geek représente l'individu le moins valorisé , mais finit toujours par être accepté. *Breakfast Club* est un exemple fondateur de cette mécanique puisque le film consiste en un huis clos dans un lycée un samedi, alors que des adolescents sont punis par le proviseur qui leur demande de rédiger un texte sur leur futur. Le geek va alors se confronter au sportif, au rebelle, à la jeune fille populaire, ainsi qu'à la gothique timide. Au final, ils se rendent compte qu'ils sont tous victimes de leurs rôles archétypaux et qu'ils ont plus en commun qu'ils ne le pensent et finissent par écrire une rédaction commune rejetant les problèmes sur les adultes qui ne les comprennent pas.

Le monde scolaire comme monde à part devient ainsi le premier lieu où l'on trouve le geek dans la fiction à partir de la fin des années 1970. Le geek peut alors y être à la fois confronté à l'altérité et à l'incompréhension des élèves populaires qui au mieux l'ignorent et au pire se moquent ou le maltraitent. De l'autre côté, dans ce cadre, il est aussi en contact avec des pairs qui le rejoignent au club, d'échec, d'informatique ou de jeu de rôle. C'est illustré clairement par la série *Freaks and Geeks* produite en 1999 mais dont l'action de déroule en 1981. On y voit l'importance des castes lycéennes et des couples d'oppositions basées sur le physique, l'attitude et les loisirs. Les *freaks*, les mauvais élèves, les rebelles, nonchalants, et détachés passent leur temps à harceler les geeks et voler leur déjeuner ; ce sont ce qu'on appelle en anglais des *bullies*, une autre figure classique. Les geeks se réfugient dans de longues discussions sur *Star Trek* et s'occupent à faire des bricolages techniques en rêvant d'un jour faire fortune dans l'informatique, ce dont personne ne doute.

On retrouve une idée récurrente ici : le geek est celui qui a du potentiel mais pour qui le lycée n'est pas le moment du plus haut de son épanouissement tandis que pour les autres c'est le cas. Le geek va réussir dans la vie mais il doit passer l'épreuve initiatique du lycée et de l'université. La revanche contre les *bullies*, les petites frappes brutales incarnées par les élèves populaires et sportifs à l'université, est même au centre d'une série de films très populaires dans les années 1980 : *Revenge of the nerds* (1984 pour le premier) qui mettent en scène des *nerds* très caricaturaux venus à l'université pour devenir ingénieurs en informatique et qui se battront pour l'acceptation, ridiculiseront les footballers et bien sûr finiront par séduire les pom-pom girls. Il y a aussi derrière cette idée une lutte des classes déguisée, incarnée par les hiérarchies lycéennes, puisque le geek est la plupart du temps une personne de classe moyenne, voire supérieure, tandis que le *bully*, celui qui harcelle le geek, est généralement plus modeste. Plus récemment, cette mécanique est reprise dans

la série *The Big Bang Theory* (2007-…) qui met en scène une collocation de geeks. Un épisode de la série (saison cinq, épisode onze) est consacré aux retrouvailles quinze ans après entre l'un des héros et son *bully* de lycée et à la vengeance puis au pardon que cette rencontre engendre comme forme de énième revanche du *loser*. Le lycée est un lieu qui marque le geek à vie, même lorsque, comme dans la série, il est un chercheur accompli en astrophysique.

Quand il n'est pas dans le domaine scolaire, le geek est chez lui. Il est enfermé, dans sa chambre, et surtout, devant son ordinateur avec qui il se sent beaucoup plus à l'aise que dans les relations sociales. Cela renvoie à l'idée du geek comme autiste Asperger [27] (maladie qui est aussi nommée « geek syndrome » aux États-Unis), personne à la fois très intelligente et qui comprend très bien les rouages mathématiques de la machine mais est perdue dès qu'il s'agit d'aller vers le monde extérieur qu'elle n'arrive pas à appréhender. La maison, son antre, est donc là où le geek se sent enfin bien, dans sa chambre à bricoler son ordinateur, à surfer sur Internet. Cette représentation est présente dès les années 1980 et sert aussi la revanche du personnage. David Lightman, héros du film *Wargame* (1983), déclenche des événements dramatiques depuis sa chambre bien équipée et connectée mais les résout grâce à ses compétences et son intelligence. Alex Rogan, protagoniste du film *Starfighter* (1984), passe ses journées à jouer sur sa borne d'arcade mais finit par sauver la galaxie lorsque ses compétences de pilote de vaisseaux spatiaux virtuels s'avèrent utiles dans la réalité. L'ordinateur et le virtuel comme centre de la vie du geek, lieu du repos, du refuge et de l'immersion, mais aussi de développement de ses compétences, sont alors mis en scène de manière visuelle par une présence massive au sein du lieu de vie du personnage.

Dans le film *Die Hard 4* sorti en 2004, qui raconte la lutte du personnage de John McClane joué par Bruce Willis contre une organisation de hackers, on assiste à plusieurs représentations de la marque de l'identité sur le lieu de vie. On y voit par exemple un geek qui a aménagé la cave de la maison familiale pour installer ce qu'il appelle son quartier général rempli d'ordinateurs et de figurines de films de science-fiction. Et comme souvent, le geek est utile grâce à ses compétences de *hacker*, il va pouvoir sauver la situation grâce à son expertise en piratant par exemple la caméra de l'antagoniste, ce qui justifie et excuse son excentricité. C'est là une constante de l'usage de ce personnage dans les films d'action, un adjuvant amusant et compétent. Si les hackers des premiers temps portaient un projet de société lié à la réappropriation de la technique issue de la contre-culture, le geek est devenu une figure plus individuelle porteuse d'une attitude, d'une manière d'être et d'un ensemble de références culturelles. Même son lieu de vie dit qui il est.

Dans le même film, le héros John McClane est accompagné d'un jeune geek qui a participé sans le savoir à la création d'un algorithme dangereux. Lui aussi, on le découvre jouant à des jeux vidéo dans son petit appartement dans lequel trônent un ordinateur et de multiples écrans, entouré de figurines et posters qui font référence à des films de genre. L'humour du film repose alors sur la rencontre entre le héros brut et viril mais que le terroriste traite de « flic analogique dans un monde digital », et son acolyte Matthew qui est essoufflé après trois marches d'escalier mais peut hacker une base de données gouvernementale en quelques minutes. Il s'agit d'un personnage qui rend service au héros grâce à ses compétences et que le héros confronte au vrai monde alors qu'il n'existait que par la virtualité.

On vient le consulter comme un oracle pour qu'il débloque une situation impliquant une technologie, pirater un satellite, obtenir des informations sensibles ou, comme dans le film catastrophe *Fusion/The Core* sorti en 2003, « hacker la planète. » Dans ce film, une bombe atomique est envoyée au centre de la Terre pour faire redémarrer son cœur arrêté, et l'on demande à un jeune geek, que l'on va chercher dans son minuscule appartement empli de technologie, de contrôler l'information sur Internet en échange du pardon pour ses méfaits en tant que *hacker* (il demande aussi l'intégralité de la série *Xena, la princesse guerrière*). Il porte jusque dans son surnom, « Le Rat », l'idée d'un être qui se réfugie dans des coins sombres. Le lieu de vie du geek permet donc

d'agrémenter des scènes où il est question de technique par des éléments humoristiques liés à ce lieu ou à l'attitude du personnage.

2.2. Le corps du geek

Steven Levy notait que déjà dans les années 1970 les jeunes étudiants passionnés d'informatique étaient moqués pour leurs yeux cernés et rougis et leur pâleur extrême liés au temps passé devant un écran [28]. Et si l'on observe la représentation du geek dans la fiction, se dégage un certain type de représentation du corps, un type de corps, mais aussi une *hexis* c'est-à-dire une manière d'être, de bouger et de s'habiller. La première évidence concernant le geek est qu'il s'agit d'un homme. Dans la représentation classique qui est née durant les années 1970 l'informatique a commencé à s'apparenter à la mécanique, à la science des machines, des choses qui ne sont pas censées intéresser les femmes, plus littéraires et qui se concentrent sur l'humain. Comme le note Sherry Turkle, cela s'inscrit [29] dans une volonté globale de maîtrise qui se construit à l'adolescence, maîtrise de la technique et aussi de la masculinité virile qui passe justement par la connaissance des entrailles de la machine, ou des mondes imaginaires – tout comme cela « fait homme » de savoir réparer une voiture.

Tout cela a donc des conséquences importantes sur l'image du geek : c'est un homme, et un homme qui est souvent mal à l'aise avec lui-même, avec son corps qu'il voudrait post-humain voire *cyborg*, avec le sexe et avec les filles qui sont vues comme des êtres étranges et hostiles. Cette représentation est poussée à son paroxysme va assez loin dans le film *Weird Science* (1985). On y voit deux geeks maltraités par l'habituel *bully* et moqués par les filles du lycée. Ils se réfugient donc dans la chambre de l'un d'eux remplie de matériel informatique et, en s'inspirant de *Frankenstein*, décident de créer une femme numérique parfaite pour assouvir leurs fantasmes grâce à leurs compétences en informatique.

Pour le geek tel que la fiction le représente la femme est donc plutôt un pur objet de fantasme qu'on ne peut atteindre que par le biais de ce pour quoi on est doué, l'informatique, car les relations sociales nécessitent des compétences qu'il n'a pas mais qu'il apprendra au cours du film. On retrouve cela aussi dans la série *Buffy contre les vampires* (1997-2003) où trois geeks deviennent les opposants de l'héroïne en utilisant leurs compétences techniques pour imaginer des pièges qui vont contrer ses superpouvoirs. Et leurs méfaits commencent lorsqu'ils programment une fille robotisée pour remplacer la petite amie de l'un d'eux. Dans la série *The Big Bang Theory* toutes les prémisses reposent sur cet antagonisme puisque la série démarre sur l'installation dans l'appartement d'en face d'une jolie blonde, qui a été *pom-pom girl* et ne connaît rien ni à l'informatique ni à la science-fiction. Elle va perturber la vie de la collocation de geeks en brisant l'entre-soi masculin classique de ce micro-monde.

Du point de vue du corps lui-même, il se dégage deux tendances et donc deux morphotypes du geek qui toutes deux sont liées à l'attitude geek telle qu'elle est perçue. La première, la moins répandue, est celle du personnage obèse ou en surpoids, avec de longs cheveux gras, qui mange des pizzas devant l'écran de son ordinateur et néglige totalement son apparence pour se projeter dans des avatars virtuels. On trouve cela chez le vendeur de comics des *Simpsons* qui passe ses journées dans son arrière-boutique à écrire des fanfictions ou à jouer à des jeux en ligne et qui représente une version 2.0 du *couch potato* américain où l'obésité est signe de la sédentarité. Cette représentation est liée à une version caricaturale et déformée de l'utopie des premiers hackers liée à la contre-culture et à leurs idées post-humanistes toujours assez vivaces. Comme le note Fanny Georges cette image de soi comme pure virtualité « porte en elle la réalisation des rêves hippies de dépasser les contingences du corps : les effets du vieillissement, des marqueurs sociaux, du genre, du corps [30] ». Le corps du geek obèse en fusion avec sa machine est alors la forme dystopique de cette utopie très *cyberpunk* où le corps souffre de sa plongée vers l'ailleurs virtuel ou imaginaire.

Le second type de corps du geek, le plus répandu, se situe de l'autre côté du spectre de la corporalité. Il s'agit du morphotype dit ectomorphe, c'est-à-dire grand, maigre avec très peu de muscles et de formes. On peut penser immédiatement à Sheldon de *The Big Bang Theory*, mais aussi aux héros de *Revenge of the Nerds*. Là, le corps est aussi un élément contingent ce qui est très clair dans le discours des personnages, mais il faut en prendre un minimum soin pour qu'il n'entrave pas l'activité cérébrale. C'est un corps malingre, faible, qui s'oppose au corps musculeux du *bully*, un corps souvent maladroit pour les tâches manuelles, qui est mis au service de l'activité de pensée pure et connectée.

Cette représentation du corps fin, pâle est aussi ancienne que celle du nerd et du geek. On la voyait déjà dans *American Graffiti*, chez Le Rat, et on la retrouve dans *Freaks and geeks*. L'avantage est qu'elle permet de marquer une forme de différence mais n'empêche pas le geek de bouger et reste dans les canons esthétiques de l'époque où il vaut mieux être très maigre qu'obèse. C'est qu'on observe avec Néo dans *Matrix* (1999), à la fois geek enfermé, à la peau pâle et au corps longiligne, mais aussi héros d'action quand il arrive à atteindre l'idéal de maîtrise de la machine, et finalement de nouveau faible quand il est confronté au « vrai monde », non-simulé.

On retrouve, accompagnant ce corps, un style vestimentaire particulier. Le geek obèse porte généralement un ample tee-shirt (avec un imprimé faisant référence au code informatique ou à un obscur jeu vidéo) qui lui permet d'être à l'aise devant son clavier. Le geek ectomorphe possède, lui, traditionnellement des pantalons portés haut avec des bretelles, des chemises à carreaux boutonnées jusqu'en haut, un nœud papillon et des lunettes.

L'exemple le plus typique et à la fois le plus populaire est le personnage de surdoué mais complètement maladroit dans les relations sociales de Steve Urkel dans la sitcom familiale *La Vie de famille* (1989-1997), un personnage qui a la grande particularité d'être l'un des rares de ce type à être de peau noire. Et, bien sûr, comme toujours, malgré son étrangeté souvent moquée, il finit par sauver les situations grâce à ses compétences propres.

La revanche du geek est donc permanente depuis quarante ans et renvoie à une tentative d'établissement d'un autre modèle de virilité qui ne passerait pas par le corps mais par le cerveau. C'est ce que note Christine Détrez dans son travail sur les fans de mangas. Les jeunes passionnés qu'elle interroge reconnaissent dans ce type de personnages une revanche symbolique via l'intelligence : « Cette intelligence est indissociable d'une *hexis* corporelle bien particulière, très éloignée des muscles hypertrophiés des supers héros : des corps grands et fins selon Pierre, voire dégingandés selon Félix, de ceux qui passeraient plus de temps devant l'ordinateur que sur les terrains de sport [31]. » La revanche du geek c'est aussi celle de son corps.

Conclusion. Le geek aujourd'hui

Si l'image du geek est souvent liée à une forme de stéréotype, longtemps en grande partie péjoratif, il y a dans le même temps le plus souvent une forme de tendresse envers ces personnages qui finissent par trouver une place dans l'ordre social ou sont acceptés. C'est le grand paradoxe de la figure du geek, surtout récemment : elle est à la fois insultante, figée dans des corps très spécifiques et dans une sorte d'éternelle adolescence, mais au final, le geek gagne toujours à la fin. Si les représentations n'ont pas véritablement évolué depuis les années 1960, ce qui a évolué c'est que le geek devient de plus en plus un personnage central et positif au fur et à mesure que l'outil informatique a pris de la place dans nos vies. C'est ce que l'on peut voir dans la série *Silicon Valley* (2014-…) où les personnages en ont les traits classiques mais en même temps sont les héros et ne sont pas moqués pour cela puisqu'ils vivent dans un monde où leurs compétences sont synonymes de réussite dans l'économie numérique.

Dans les années 2000, le geek est devenu définitivement « chic », « cool », une figure positive et héroïque à l'image de Scott Pilgrim, héros du *comic book* éponyme (2004-2010), qui défait ses ennemis à l'aide de mouvements puisés dans sa grande culture vidéoludique. Nous vivons dans un monde où les références culturelles du geek, de *Star Wars* aux superhéros Marvel, triomphent et où la culture numérique, dont il serait le premier des thuriféraires, envahit tout notre quotidien. Que lui reste-t-il alors à conquérir ? La réponse apparaît évidente face aux développements précédents : une certaine représentativité. Peu de femmes, peu de non-blancs, peu d'homosexuels sont présents dans la mise en scène classique de cette figure. C'est vers cela que tend aujourd'hui la culture populaire même si nous n'en sommes qu'à de timides débuts.

Citons Lisbeth Salander dans la saga de romans *Millenium* (2005-2007) adaptée au cinéma en 2009. Plus hackeuse que geek (elle arbore une posture de rébellion face au système, et si elle maîtrise l'informatique elle ne fait aucune référence à des goûts culturels), elle tranche néanmoins avec la figure traditionnelle de l'adolescent blanc de classe moyenne ou supérieure. Plus récemment, l'héroïne du jeu vidéo *Life is Strange* (2014), Max, possède cette fois la plupart des attributs du geek (asocialité, goût pour la technique et les références à la culture populaire de genre), ouvrant la porte à plus de personnages de ce type.

Du côté de la représentation de personnages non blancs, nous avons cité l'exemple séminal mais très isolé de Steve Urkel et il a fallu attendre jusqu'à ces dernières années pour que d'autres apparaissent. En effet tout autant que celle de la féminisation, la question raciale est centrale dans la culture geek. Aux États-Unis, l'opposition entre sous-cultures geek (caucasienne) et hip-hop (afro-américaine) est souvent considérée comme allant de soi [32]. Cela sert même de ressort humoristique lorsqu'un comique populaire comme Al Jankovik s'en moque en mettant en scène des geeks tentant maladroitement de reprendre les codes du rap sans se défaire de leurs références obscures à des langages informatiques, ou des séries de science-fiction, dans la chanson parodique au titre éloquent *White and Nerdy* (2006).

Les fictions contemporaines s'emparent alors en toute conscience de cette opposition en affirmant la possibilité d'identités multiples. Abed l'un des personnages principaux de la série *Community* déjà citée : il s'affirme ainsi à la fois comme geek, mais aussi comme un musulman. De manière plus frappante encore, les héros du film *Dope* (2015) sont deuxgeeks afro-américains vivant dans un quartier pauvre de Los Angeles dans les années 1990. Une grande partie de l'intrigue repose sur leurs difficultés à être noirs tout en étant de bons élèves passionnés de nouvelles technologies, collectionneurs de comics ou joueurs intensifs de jeux vidéo. Ils ne s'intègrent pas parmi les geeks blancs, mais de l'autre côté sont rejetés par leurs camarades noirs qui leur reprochent leur manque de rébellion et leurs loisirs de riches blancs. Là aussi, ce type de tentative permet d'entrevoir un début d'évolution vers des représentations plus nuancées de cette figure souvent monolithique.

Avec la figure du geek et sa représentation, c'est donc à la fois tout un pan de l'histoire de la culture populaire qui est mise en relief mais aussi des enjeux de classe, de genre et de race qui traversent largement la société américaine contemporaine. Et si la revanche du geek se rejoue encore et encore, embrassant à chaque fois de nouveaux enjeux, c'est probablement que nous n'avons pas fini d'en voir de nouvelles incarnations.

Notes

[1] « Geek », *Wikipédia*. En ligne ici (consulté le 16/02/2016)

[2] *Technikart*, hors-série « Geek », janvier 2009.

[3] Yann Guégan, « Fillon n'est pas un geek (ou alors ça ne veut plus rien dire) », *Rue 89*, 20 juin 2009. En ligne ici (consulté le 15/07/2010).

[4] Diane Lisarelli, « Obama : Yes we Vulcan », *Les Inrockuptibles*, 12 avril 2012. En ligne ici (consulté le 28/07/2012).

[5] *Suck My Geek* (Canal +, 2007) et *La Revanche des geeks* (Arte, 2012).

[6] David Peyron, *Culture Geek*, Limoges, FYP Éditions, 2013.

[7] On ne compte plus les festivals et autres conventions consacrés à la culture populaire de genre qui utilisent dans leur nom ou leur slogan le qualificatif geek (Geek Faëries, Geekopolis, Bordeaux Geek Festival, Clermont Geek, etc.).

[8] Voir par exemple Stuart Hall & Tony Jefferson (dir.), *Resistance through Rituals : Youth Subcultures in Post-War Britain*, Londres, Hutchinson, 2006.

[9] Dick Hebdige, *Sous-culture : le sens du style*, Paris, Zones, 2008.

[10] David Muggleton, *Inside Subculture : The Postmodern Meaning of Style*, Londres, Berg Publishers, 2002.

[11] Harvey Sacks « Hotrodder: A Revolutionary Category », dans *Everyday Language: Studies in Ethnomethodology,* G. Psathas (dir.), New York, Irvington Press, 1979, p. 7-14.

[12] « Geek », *Oxford dictionary*. En ligne ici (consulté le 26/02/2016).

[13] James M. Brophy, *Popular Culture and the Public Sphere in the Rhineland, 1800*-1850, Cambridge University Press, 2007.

[14] Mikhail Bakhtine, *L'Œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1982.

[15] V. Robert Bogdan, *La Fabrique des monstres. Les États-Unis et le Freak Show*, 1840-1940, Paris, Alma Éditeur, 2013.

[16] Pascal Duret, *Les jeunes et l'identité masculine*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999.

[17] On considérera ici le terme *nerd* comme quasi synonyme de geek ; il est généralement encore plus péjoratif et plus orienté vers les sciences. V. Benjamin Nugent, *American Nerd. The Story of My People*, Londres, Scribner, 2008.

[18] Raewyn Connell, *Masculinités. Enjeux sociaux de l'hégémonie*, Paris, Éditions Amsterdam, 2014.

[19] François Dubet & Danilo Martuccelli, *À l'école. Sociologie de l'expérience scolaire*, Paris, Le Seuil, 1996, p. 161.

[20] Adrienne Boutang & Célia Sauvage, *Les Teen Movies*, Paris, Vrin, 2011, p. 49.

[21] Antonio A. Casilli, « Les avatars bleus, autour de trois stratégies d'emprunts culturels au cœur de la cyberculture », *Communications*, n°77, 2005, p. 197.

[22] Philippe Breton, *Une Histoire de l'informatique*, Paris, La Découverte, « Points Sciences »,

1988.

[23] Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001, p. 155.

[24] Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture*, Caen, C&F Éditions, 2013.

[25] Frédéric Weil, « Banquet Virtuel », dans *Culture d'univers*, Frank Beau (dir.), Limoges, FYP Éditions, 2007, p. 159.

[26] Wenceslas Lizé, « Imaginaire masculin et identité sexuelle. Le jeu de rôle et ses pratiquants », *Sociétés contemporaines*, n°55, 2004/3, p. 54.

[27] Nombreux sont les personnages de geeks de fiction qualifiés explicitement d'autistes Asperger, par exemple Sheldon dans *The Big Bang Theory* ou encore Abed dans *Community* (2009-2015).

[28] Steven Levy, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, 2013.

[29] Sherry Turkle, *Les enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, 1986.

[30] Fanny Georges, « À l'image de l'Homme : cyborgs, avatars, identités numériques », *Le Temps des médias*, n°18, 2012, p. 140.

[31] Christine Détrez, « Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles ? », *Réseaux*, n°168-169, 2011, p. 173.

[32] Voir par exemple Lori Kendall, « Geek may be chic, but nerd stereotype still exists », *Physorg*, 3 mars 2009. En ligne ici (consulté le 28/10/2010).

Bibliographie

BAKHTINE, Mikhail, *L'Œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1982.

BOGDAN, Robert, *La Fabrique des monstres. Les États-Unis et le Freak Show, 1840-1940*, Paris, Alma Éditeur, 2013.

BOUTANG, Adrienne & Célia SAUVAGE, *Les Teen Movies*, Paris, Vrin, 2011.

BRETON, Philippe, *Une Histoire de l'informatique*, Paris, La Découverte, « Points Sciences », 1988.

BROPHY, James M., *Popular Culture and the Public Sphere in the Rhineland, 1800-1850*, Cambridge University Press, 2007.

CASILLI, Antonio A., « Les avatars bleus, autour de trois stratégies d'emprunts culturels au cœur de la cyberculture », *Communications*, n°77, 2005, p. 183-209.

CONNELL, Raewyn, *Masculinités. Enjeux sociaux de l'hégémonie*, Paris, Éditions Amsterdam, 2014.

DÉTREZ, Christine. « Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles ? », *Réseaux*, n°168-169, 2011, p. 165-186.

DUBET, François & Danilo MARTUCCELLI, *À l'école. Sociologie de l'expérience scolaire*, Paris, Le Seuil, 1996.

GEORGES, Fanny, « À l'image de l'Homme : cyborgs, avatars, identités numériques », *Le Temps des médias,* n°18, 2012, p. 136-147.

FLICHY, Patrice, *L'Imaginaire d'Internet,* Paris, La Découverte, 2001.

GUÉGAN, Yann, « Fillon n'est pas un geek (ou alors ça ne veut plus rien dire) », *Rue 89*, 20 juin 2009. En ligne ici (consulté le 15/07/2010).

HALL, Stuart & Tony JEFFERSON (dir.), *Resistance through Rituals : Youth Subcultures in Post-War Britain*, Londres, Hutchinson, 2006.

HEBDIGE, Dick, *Sous-culture. Le Sens du style*, Paris, Zones, 2008.

KENDALL, Lori, « Geek may be chic, but nerd stereotype still exists », *Physorg*, 3 mars 2009. En ligne ici (consulté le 28/10/2010).

LISARELLI, Diane, « Obama: Yes we Vulcan », *Les Inrockuptibles*, 12 avril 2012. En ligne ici (consulté le 28/07/2012).

LIZÉ, Wenceslas, « Imaginaire masculin et identité sexuelle. Le jeu de rôle et ses pratiquants », *Sociétés contemporaines*, n°55, vol. 3, 2005, p. 43-46.

MUGGLETON, David, *Inside Subculture: The Postmodern Meaning of Style,* Londres, Berg Publishers, 2002.

NUGENT, Benjamin, *American Nerd. The Story of My People*, Londres, Scribner, 2008.

PEYRON, David, *Culture Geek*, Limoges, FYP Éditions, 2013.

SACKS, Harvey, « Hotrodder: A Revolutionary Category », *Everyday Language: Studies in Ethnomethodology*, G. PSATHAS (dir.), New York, Irvington Press, 1979, p. 7-14.

LEVY, Steven, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, 2013.

TURKLE, Sherry, *Les Enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, 1986.

TURNER, Fred, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture*, Caen, C&F Éditions, 2013.

WEIL, Frédéric, « Banquet Virtuel », dans *Culture d'univers,* Frank Beau (dir.), Limoges, FYP Éditions, 2007, p. 148-160.

Auteur

David Peyron est docteur en sciences de l'information et de la communication et actuellement ATER à l'université Paris 3 Sorbonne-Nouvelle. Son travail porte en particulier sur la question du lien entre identité et fiction dans le domaine de l'imaginaire fantastique, sur les cultures fans en contexte numérique, les rapports entre fans et industries culturelles, et l'appropriation ludique des univers fictionnels. Il est notamment l'auteur de l'ouvrage *Culture Geek* (FYP, 2013).

Copyright

Tous droits réservés.